

Dreamcast



Dreamcast

Sega Dreamcast



From a distant land in the East, across the sea, he shall appear,
He does not know of the strength hidden deep within him,
A strength that could destroy him,
A strength that can kill him alone,
When he is ready, he shall strike me,
And we shall walk the rocky path together
I will wait...

This encounter has been my destiny since ancient times,

A dragon shall emerge from the earth,
and dark clouds shall obscure the universe,
A Phoenix shall descend from above,
Its wings will create a purple wind in the midst of the pitch-black night,
and a single star shall shine, alone .

- FREE -

Full Reactive Gym Entertainment

Go wherever you want to go, see whatever you want to see,
whatever where you want to be right.

In this world, the passage of time is both realistic and true.
A refreshingly cool morning breeze and Mayapple has
a warm, sunny afternoon. The beautiful world of every existing
days steps into a quiet and still night.

When it rains, it rains. When it snows, it snows.
At times it forever continues.
Hours, like in meaningful.

These are people here, who like study walks in the park,
who work hard trying to make a living, shop owners
selling frage goods, children playing, housewives gossiping,
everyone living their own unique, everyday lives.

Yes, this world is a real world.

Meet and interact with numbered people.
Learn and develop through a variety of experiences.
A captivating and magnetic production that will reveal your
entire existence.

Thank you for purchasing *Shenmue II*. Please note that this software is
designed only for use with the Dreamcast console.
Be sure to read this instruction manual thoroughly
before you begin your journey.

CONTENTS

STORY	23
STARTING GAME PLAY	25
ADVANCING THROUGH THE GAME	25
GAME STRUCTURE	27
FREE QUEST	28
GTE	44
FREE BATTLE	46
MINI GAMES	50
SHENMUE COLLECTION	51
CHARACTER INTRODUCTION	52

Shenmue II is a memory card compatible game.

[Visual Memory (VM) and audio memory]

Memory File: 4 tracks

Image File: 10 images each (up to 8 MB)

Please refer to p.11 for more information about files.

ATTENTION!

Shenmue II is purely fictional. Any resemblance to both people and/or
organizations is purely coincidental.

The year is 1963, the location is Yokosuka, Japan. It's a quiet, tranquil day in the life of Ryo Hoshii, but suddenly it is forever shattered by the unexpected arrival of unusual visitors.

A man wearing dark, green Chinese clothing appears at the Hoshii family home, followed shortly by two other visitors. Known as Lan Chi, the visitor has knowledge of the revenge being foisted upon Ryo's father, Master Chen. It is the Phoenix Monk, which he demands return.

Moving toward revenge, Ryo embarks on a journey to find the answers he has been

looking for.

Later, Ryo is given a letter addressed to his own father. The letter was sent by a man named Yuan Chi, who had sold of Lan Chi, and also had a partner that could be relied on if something happened. This partner was named Master Chen and Ryo was assigned to find him. He explained to Ryo that Lan Chi was one of the leaders of the Onyxmen, and because of the man that he had already obtained one second master, he was likely to be in control of the other. Together they made a plan.

Ryo eventually found the master, who kept in the Phoenix Monk, but very eager to seek Lan Chi and revenge his father's death. Master Chen told of how their Lan Chi had left for Hong Kong, so Ryo decided to pursue, but an unexpected visitor decided to track the master and follow Ryo closer and closer.

Senong killed and fighting all the Onyxmen. Ryo also came back to him with the Man's Apple, which connected with the Onyxmen. With the help of their master Chen, they put an end to the leader of the Man's Apple. Master Chen then gave Ryo a letter, which introduces a man called Laiho Yu, he could help Ryo's revenge for Hong Kong.

Who is Yaucho Yu, what role of the letter?
What is the hidden message behind the Phoenix Monk?
Where is Lan Chi, the killer of Ryo's father?

Ryo arrives at Hong Kong with many questions unanswered, as he begins his journey to seek the past behind these mysteries.



STARTING GAME PLAY

Regarding the Multiple Discs

When playing "Shenmue II" for the first time, insert "Disc 1" into your Dreamcast console and start a new game.

When continuing a game from any disc using saved data, you can resume playing from the corresponding disc by loading the saved game file.

"Disc 4" includes "Digital Mayor" of "Shenmue Chapter One Volcanic" ("Shenmue IV") and "Shenmue Collection" where you can enjoy these games.

As you travel far through the game, it will become necessary to change game discs. To continue playing simply follow the instructions that appear on the screen describing how and when to change the discs.

Starting a Game

"Shenmue II" is a one-player game.

Connect the controller you wish to use to Control Port A of the Dreamcast console before turning the Dreamcast power ON.

Once the title screen appears, press the Start Button to display the Start Menu. Use the D-Pad  to select a game mode and press  to enter your selection.

CAUTION

Insert the VM into Expansion Socket 1 of the Dreamcast Controller.

If you use anything other than Control Port A in Expansion Socket 1, the game will not function properly.

Never touch the Analog Thumstick or Triggers   while turning the Dreamcast power ON. Doing so may disrupt the controller's��波波通信 (sound wave communication) and result in malfunction.



Start Menu

New Game

Following the opening sequence, a new game will start from the beginning.

Before you start, "Depart Now!" is recommended for those who have never experienced "Shenmue I".

Start "Shenmue II" from Cleared Game File of "Shenmue I"

If you have a Cleared Game File saved from "Shenmue I," you can carry it over when you start this game. Data such as Game Time, Ryu's Money, Tokens, and Master Cell Meters will be carried over. Insert the VM with the Cleared Game File of "Shenmue I" into Expansion Socket 1 of the Dreamcast controller, and then select "New Game." Enter your selection when the message "Start Shenmue II from Cleared Game File of Shenmue I?" appears.



Note

- Some of Ryu's possessions (Tokens) may not be carried over.
- Cleared Game File of "Shenmue I" will not be deleted.

Continue

The game will resume from the point where you previously saved.

Use  to select the VM you wish to load and press , then enter either "VM#0" when the confirmation screen appears.



CAUTION

Insert the VM into Expansion Socket 1 of the Dreamcast Controller.

Game Time: The time and data in the game when you saved.
Save Time: The time and date of the Game File when you saved.

Start Menu

Options

Modify various settings of the game

Use **△□○×** to select the setting and **△□○×** to modify. Return to "Start Menu" by either **△□○×**



Dialog/Text	Set Dialog and Text Mode. Play using both voice and Text.
Game Mode	Play using both voice and Text.
Text Mode	Play using Text only.
Character Mode	Play using voice only (but you'll be unable to skip conversations).
Character+Text Mode	Play using both voice and Text. Text is displayed when you choose to skip conversations.
Speaker	Set the sound output to either Demo or Mono.
Analog Thumstick	Set the Analog Thumstick controls to either Look or Move.
Toggle Controls	Switch the controls of △□○× / △□○×

* These modifications can also be made through the System Menu's "Settings" (See p. 45) during gameplay

Digital Movie

Memorable scenes from "Shenmue II" can be viewed through a specially added "Digital Movie".

"Digital Movie" can be stopped using **△** during the screening. This will allow you to return to the "Start Menu".



Shenmue Collection

Play the mini-games and Free Bubbles introduced during the progress of your game for your enjoyment.

All mini-games played during "Shenmue II" can be added to your collection (See p. 51).



ADVANCING THROUGH THE GAME

Assume control of the lead character, Ryo Hazuki, and progress through the game by gathering information.

Operating like a real human! Youdu Zhu, seeking the mystery behind the Phoenix Mirror, encouraging new leads, brings you a step closer to your goal.

On the Passage of Time

In the world of "Shenmue II", the passage of time is similar to that of the real world; as such and every scene reflects a (real-life) passage of time. The people who live in this world go about their lives and undertake their activities in accordance with the passage of time.

As soon as every one who participates here, Ryo must also awake from his bed to begin his day and then return to sleep when the day ends.



Overall Time Limit

Time will pass, even when you are not doing anything. The game starts in cold winter's day.

There is no need to rush your way through the parts; take your time and admire the scenery if you wish, however, you are expected to reach your goal before the summer comes around.

Enjoy the world of "Shenmue II"...

GAME STRUCTURE

The following game modes are available:

For details on game controls used in each game mode, see the page numbers listed below.

Free Quest



Reach your destined destination freely and without limit. Question and speak with people, gather information, which lead closer and closer to the objective through the game plot. (See p. 25)

Free Battle



Whenever a battle scene occurs, use simple combinations of button and trigger controls to help Ryo execute the special arts moves necessary to defeat his enemies. (See p. 43)

GTE



The GTE mode requires participation in short dramatic event scenes in which you must press the controller buttons that correspond to the notes which appear on the game display when it time limit to successfully end the mode. (See p. 46)

Minigames



There are many fun and interesting minigames featured. (See p. 50)

FREE QUEST

This is the main game mode. Navigate the environment freely, engage in conversations and investigate what is hidden through the game.

How to View the Screen

A.B. [Action Selector]



[A.B.] is displayed in the upper left corner of the screen. Use to select an action (See p. 33).

Navigation Map



The Navigation Map will display Ryo's position & the perimeter the map of the particular area (See p. 37).



Smart Selection



I.S. [Icon Selector]

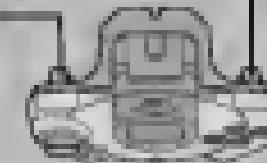


"IS" is displayed in the lower right corner of the screen. The icons display the available objects Ryo can take (See p. 36).

Basic Controls

Trigger B / Z

Press and hold the Trigger B / Z to have Ryo run in the direction that he is facing.



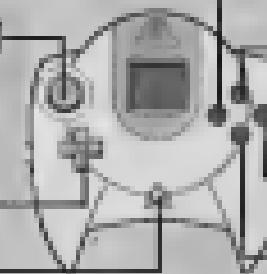
Trigger A / X

Press and hold the Trigger A / X to have Ryo run in the direction that he is facing.

Switches to Ryo's designated when he is positioned in a place where his target runs.

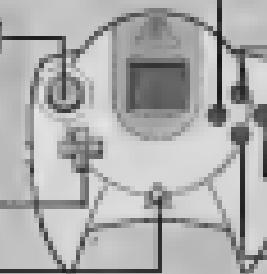
Analog Thumb Pad / Left

Move Ryo's body in the direction you wish, even while running or using the jobs.



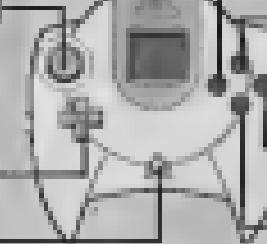
Button A / Select

Press to open Ryo's inventory (See p. 34) or to have Ryo perform actions in accordance with his action.



Button B / Start

Press to display the Status Menu (See p. 34) or perform the Money Control (See p. 33).



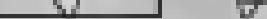
Button C / Circle / Right

Press to activate the Item Use Navigation Menu displayed on the game.



Button D / Triangle / Left

Press to have Ryo perform conversations (See p. 33).



Start Button / Help

Press to pause the game, the help screen will then be displayed (See p. 33).



Buttons A / B / C / D / Start are equivalent with the "D" keys.
"IS" may vary depending on Ryo's status (See p. 36).

From Buttons A / B / C and the Start Button simultaneously to return to the life screen.

You can change the function of Trigger A / B and the Analog Thumb Pad as the "Options" (See p. 21) or "Settings" (See p. 40).

Movement

Press **△** to move Ryo forward. **□ / △** to move left or right and **□** to turn around. Press and hold **□** to make Ryo run in the direction he is facing. The speed of which he runs scales according to how hard the trigger is pressed.



To change direction without moving, press and hold **□** while using the D-Pad. This is useful when you want to inspect your immediate surroundings or to slightly adjust the direction Ryo is facing.

- The D-Pad's track Pad can be used to move Ryo if the settings are changed through the "Options" (See p. 24) or the System Menu (See p. 40).

13. Icon Selection

On the **△ / □** capacitors in the bottom right hand corner of the bottom will be substituted by various icons on a layer-by-layer basis. When you press the button which corresponds to the icon, Ryo will undertake certain actions.



Conversation
You can initiate or carry on a conversation with



Action
Various actions such as punch, kick, and grab will be performed.



Diary
The door will be opened or closed etc.



Notebook
You can open the notebook. (See p. 31)



System Menu
The System Menu will be displayed. (See p. 30)



Diary

Ask about anything and anything such as a part-time job or partnerships.



Navigation Menu
The navigation menu function will be displayed. (See p. 30)



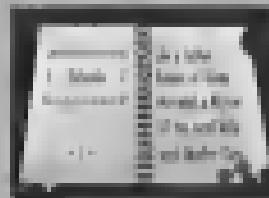
Conversation
Cancel the current action

**14. Notebooks**

Important things that Ryo has found or experienced are automatically transferred to his notebook. During the notebook icon at "13" (See p. 30) or go to the System menu (See p. 30) to open the notebook.

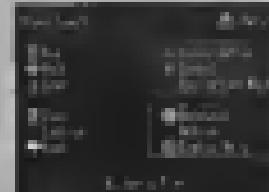
This is especially helpful when you have forgotten something or need a clue about how to proceed.

Once the notebook is open, use **△ / □** to turn the previous or following page. To show the "Text page" (pertaining to game progress) and **□** to show the "Text page of own information." To close the notebook, press **□**.

**15. Help**

Press the **Start** button during gameplay in order to pause the game and display the help screen. This screen provides a simple explanation that relates to the game mode or your location and the game controls that can be used. Press the **Start** button whenever you need game-related information, or want to know how to proceed.

The pause function and game controls that can be used are displayed. Press the **Start** button again to cancel the help screen and resume playing the game.



Conversation

Approach a character in the game and initiate a conversation when the conversation icon (Step p.40) appears in the "10." Conversations can only be continued while the conversation icon is visible.

By pressing **△** during a conversation, you are allowed to stop that conversation. (Depending on the "Dialog / Text" mode selected, the dialog stop function may be disabled.)

To modify the "Dialog / Text" mode settings, select "Settings" from the System Menu (See p.20).

Ryo is still the only character who can initiate conversations. There are some situations in which another character will approach and initiate a conversation with Ryo.

**Money Conversation**

As the game progresses, there will be a time when Ryo will need money and the money conversation icon will appear in the "10."

When you start the conversation through the money conversation icon, the premonition will be raised related "10." will appear with the options "Townshop," "Gambling," "Part-time job" and "Quit." to select what you need to do using the D-Pad.

**A-B Action Selector**

An "A-B" will appear at the upper left hand corner of the screen in a given situation, whether you are responding during a conversation, or selecting some type of action.

△ B A-B select a given action

There is a time limit set for selecting an action. By failing to make a selection within the time allotted, the game will proceed as if you selected that particular situation.



This screen shot depicts an "A-B" of the gambling scene in this game. you press **△** to "Play," press **B** to leave the "Table," and press **A** to "Quit."



If you are waiting for someone or are waiting to see what will happen, the "A-B" will be displayed with the following options "Wait" and/or "Quit."

For example you selected "Wait", the time of day will continue to pass by.

Search

You can search for various objects, such as an advertisement board, a map or a statue, as found in a town, as well as items placed in a room. You can search many objects within Hyrule's environments.

Zoom

If you press and hold **□** the camera view will shift to a first-person perspective, as if you were seeing the world from Hyrule's eyes. While in the first-person perspective, you can zoom in on various objects. Use the Analog Thumstick or D-Pad to adjust the camera angle as needed.

• The function of **□** can be adjusted through "Settings" (See p. 40) on the System Menu.

Lock-on

When you approach and use the zoom function on certain objects, the camera will automatically zoom in for a super close up and "lock-on" to that object.

Press **□** to cancel the lock-on and return the view to normal.

During lock-on it is not possible to move to the nearest lock-on objects by using the D-Pad.

If you want to zoom without lock-on, press and hold **□** while you zoom.

Zoom

Press **□** to change the camera view to a first person perspective to examine objects in close-up.

Lock-on

When certain objects are approached using the zoom function, the camera will zoom-in close and lock-on to the item.

Lock-on Actions

1.0 (using hyrule as functional as usual)

Depending on the object that is locked on, a variety of different actions can result.

Examine Use the Analog Thumstick or D-Pad to adjust the viewing angle and perspective as needed or press **□** to zoom.

Open Open doors, drawers, boxes etc. When there are objects inside use the Analog Thumstick or D-Pad to adjust the viewing angle and perspective as needed or press **□** to zoom.



Pick Up This will allow the to grab or pick up any objects that can be picked up. Use the D-Pad to adjust the viewing angle and perspective as needed or press **□** to zoom.

Take Hyrule has the objects that can be kept.

• Functions of **□** can be adjusted through "Settings" on the System Menu (See p. 40).

Lock-on to Characters

Characters in this game can also be locked on to. If the convers icon is displayed in the 1.0* you can speak with that person.

When you lock on to a person who is moving, the camera will automatically follow that character. If you want to stop following, press **□** to cancel the lock-on.



There are other actions that can be carried out during a lock-on. When you lock on, be sure to check if the action icon registers in the 1.0* and press the button when it does.

Follow

Depending on the person Ryo converses with, some characters are nice enough to lead Ryo to a particular destination. After the conversation you will follow the person who is walking to the destination you have requested.

In this event, you will be in a situation where Ryo is automatically locked on (See p. 24) to the person he is following without having to do anything.

If you want to stop following, press **△** to release the lock-on.

**Navigation Map**

When you have the map that corresponds to the area, the navigation map will appear on the bottom left hand corner of the screen. The navigation map rotates when Ryo changes direction for easy tracking. Ryo's present location is indicated as a red dot.



When you need a closer view of the navigation map, press **LB** and **RB** at the same time to zoom in.

**Navigation Mark**

The map can be marked with a navigation mark. This is useful when you want to mark an important spot for future reference.

To bring up the navigation mark mode, select the navigation mark icon that appears in the 1SL.

By pressing either **△** or **□** in this situation, a colour-coded navigation mark that matches your choice will be plotted on the map where Ryo is positioned at the moment. Press **△** + **□** + **○** simultaneously when you need to delete any of the navigation marks that are plotted on the navigation map.

**Map Stand**

Maps can be purchased at the "Map Stand" on city streets.

System Menu

Select the System Menu icon from the "1 0" (See p. 30) to open and display the System Menu.

By placing the cursor on an icon or option icon, the name of the icon will be displayed.

Use the D-Pad to select items or system icons, and press button **B** to enter your selection. To close the System Menu, press **A**.



Item

Press **an item and press **B**** to display the item close up.

Use the D-Pad to move over the item and use **□** (**△**) to zoom in and out of the item. To return to the System Menu, press **A**.



Overall Map

This is the overall map of the area where Rylo is currently positioned. This map will only display areas of each map you have passed over.

The red point seen in the middle of the map indicates your current location. Use **□** (**△**) to zoom in and out on the map. You can rotate the map with the D-Pad, and have Rylo face in any direction. Collect the map of each area to complete the Overall Map.



Notebooks

Rylo's notebook contains notes of his daily business, important information and other things he has heard or experienced. Select this icon to display the notebook and use the **△** (**□**) to turn the pages. Press **B** to show the first page pertaining to game progress and **B** to show the last page of the note information. The notebook can also be directly opened through the "1 0" by pressing **B** (See p. 30).



Select this icon to display the number of ink machine parts Rylo has in his possession.



Save

Select to save the current game data to a Game File (Save patch) Select a file to save the game to and press **Ⓐ**. When you save the game, you can resume that game through "Continue" in the "Start Menu" (See p. 23).



Settings

Select to modify the game settings. For details on the cameras required and the features available, refer to "Options" in the "Start Menu" (See p. 24).



Movies Scroll

This will display details of all of the movie actions Ryo has witnessed. Select this icon to review the movies, their comments and Ryo's current proficiency level. You can also select the movie.



Collection

Select this icon to display Ryo's collection of photos from the Dogado Toy Machines and elsewhere. Use **□ / ▯** to toggle between windows if the collection items are displayed over several pages.

Select an item and press **Ⓐ** to examine the item up-close. You can rotate each item with the D-Pad and zoom in and out with **□ / ▯**.



Album

Select this icon to display the pictures Ryo has acquired. Select a picture and press Button **Ⓑ** to display it close up. You can rotate the photo with the D-Pad and zoom in and out with **□ / ▯**.



Maps

Select this icon to display the maps Ryo has collected. Each area has its own map. Select the map containing the area you would like to use and press **Ⓐ**.



Pawnshop Items

Select this icon to display the pawnshop items (Item Prices List) that Ryo has picked up. A box is distributed at each pawnshop. Select the box of the shop you would like to see and enter your selection with **Ⓐ**.



Ryo's Money

For Ryo to earn some money, he can either sell his items at the pawnshop, gamble and win, or get a part-time job. Whenever money is paid or received, the money loan and current amount will be displayed.



Note that the money in Ryo's possession is displayed in HKD in "Shenmue II".

* The money Ryo possesses in "Shenmue II" will be automatically converted when you start "Shenmue II" if the game is started through the Classic Game File saved from "Shenmue I". The currency exchange rate is displayed in the Notebook.

When Ryo has money, he is able to purchase items of choice. However, keep in mind that money is required for important events throughout the game, so you should be wise not to spend it too frivolously.

Lodging Place

When a day comes to an end, you must select "Sleep" at the lodging place to allow Ryo to go to bed.



After 11:00pm, Ryo will jump to the lodging place automatically and go to sleep.

Press **Ⓐ** at the lodging place for the following options.
(These options will be automatically displayed when Ryo returns to lodging place after 8:00pm.)

Use the D-Pad to select an option from the given options.

"Sleep" will appear only after 8:00pm.

Sleep At the end of the day, Ryo must sleep to replenish his energy.

Save Select to save the current game data to a Game File. Select the file to save the data to and press **Ⓐ** (See p.12)

Settings Check or modify the game settings. Refer to "Options" (See p.24) in the "Start Menu" for details on the contents included and the features available.

Cancel Select to close the available options. After 11:00pm, this option will not be displayed as one of the options.

When you are leaving the lodging place, there is a time when an "A. S." will appear with the following options, "Area Name," "From Yesterday" or "From Here."

When you select "Area Name" in the situation, Ryo will jump-start from that particular area. Selecting "From Yesterday" will jump-start Ryo to his previous position.

Saving



You are allowed to save your game from either the System Menu or by selecting "Save" at the lodging place.

Select the file you need to load with **▲** and press **Ⓐ** to enter. If you already have saved game data in the file, you will be asked if you want to overwrite the file, so answer this by selecting either "Yes/No."

By saving a game, you can resume play by selecting "Continue" on the "Start Menu" (See p.20)

A total of 8 Game Files can be saved on one VM.

In order to effectively continue playing you will need a VM with at least 60 blocks of free memory.

* When saving or loading Game Files, never turn the Diamond power (DPP) off, attempt to reboot the VM or disconnect the controller.

QTE

As you progress through the story, Ryko will encounter events which will require you to think and react quickly. These events are known as QTE (Quick Timer Event) and are executed via simple controller commands.

When a QTE occurs, specific player generated icons (↑, ↓, ←, →, ↗, ↘, ↙, ↖ and ⚡) will appear in turn at the center of the game display. While the icon is being displayed, press the corresponding controller button as quickly as possible.

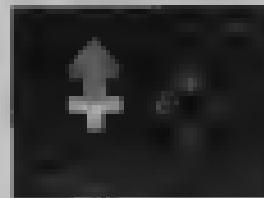


"QTE" icons will appear in the centre of the game display. If an "⚡" icon appears, press ⚡ before the icon disappears.

Command QTE

When a "Command QTE" occurs, D-Pad and ↑, ↓, ←, → and ⚡ icons will appear on the game display.

These icons will blink in a specific order, so make sure to press the correct button configuration in time.

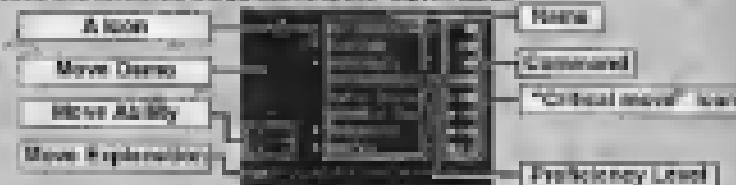


If the "⚡" icon appears, press ⚡ before the icon disappears.

Moves Scroll

"Moves Scroll" can be selected through the System Menu.

Here is a list of all the moves Ryo has learned. The name, commands, and proficiency level for each move can be verified here, and different moves can be selected. New moves that you have learned and mastered will be added to the "Moves Scroll".



Use **Ⓐ B** to select a particular move. This will display the explanation and威力 of that move. When the move has been chosen an image of Ryo will appear on the leftmost side of the screen, this can be viewed from a different angle by using the Analog Thumb Pad.

Moves Selection

When the **Ⓐ** icon appears on the left hand side of the Name, this indicates that there is more than one move for that command. Press **Ⓐ** when the cursor is on such a move to find multiple moves for that command, use **Ⓐ B** to select the move you would like to use during a Free Battle.

* If you press **Ⓐ B** you can directly switch these moves.

Move Ability

Moves which have a unique ability, based on the following features.

Power Attacking power of the move. The longer the gauge, the more powerful the move.

Speed Agility of the move. The longer the gauge, the quicker the move.

Rigid Vulnerability of the move. The shorter the gauge, the less vulnerable the move.



Proficiency Level

By using the moves during Free Battle, the proficiency level of the move increases.

When you use moves with a higher proficiency level, your opponents strength gauge will not recover as quickly.

Critical Move

Moves with the  on the right have "Critical move attribute" in that move.

Moves that have "Critical move attribute" allow you to uncontrollably knock out random enemies with one blow.

Move Instruction

As the battle progresses, Ryo will have the opportunity to learn new moves from various game characters. These characters will provide you with spoken instructions so simply follow what they say and input the commands accordingly.

Once Ryo is able to execute a move of will, it will be considered an "acquired" move.

When you master a move, it will be added to the "Moves Scroll".

VIS Display (Solid appearance)

If you find it difficult to perform a particular move, the VIS Display will briefly display a line that shows the command for that particular move.



MINI GAMES

You can play a variety of mini-games in "Shenmue II." Introduced here are some of the mini-games that can be enjoyed within the game. If you forget how to play a particular game, press the Start Button to display the Help Menu for the game controls.

Quiddum



Use the Analog Throttle Pad to steer the character from a point, much like flying within the Quiddum Game. Use **△** to turn left and **□** to turn right. Press **□** to shoot up a gear and **△** to move down a gear. To select the mode during the game, press **Y** and the Analog Throttle Pad.

ATTERTUNMER II



Control your player with the Analog Throttle Pad and destroy the arena without getting shot down. **△** is used for Trigger, **□** for Vertical Attacks, and **○** for mid-air.

Arm Wrestling



Compete against the latest in a arm-wrestling contest. Listen the match begins, press **△** to rapidly to press the character's hand. There will be a sudden burst of Giga during the match or for your power.

Hang On



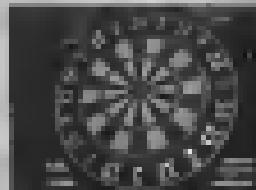
Use Analog Throttle Pad to **△** to break and **□** to accelerate. Ride the motorcycle and make checkpoints within the colored line.

Space Horror



Use **△** for Analog Throttle Pad to maneuver the character and escape among the small obstacles. Press Button **○** **△** **□** **Y** to move, and destroy enemies.

Darts 7



Throw darts to aim the highest score. Press **○** to lower the score of the right number. You can also compete with another player.

SHENMUE COLLECTION

The "Shenmue Collection" can be found on Disc 4.

Here you can enjoy playing some of the mini-games that you've played during the progress of your game.

Select the "Shenmue Collection" from the "Start Menu," and select the Game File you wish to load from the Next screen.

The "Save Data" which is saved on the Game File you select here will be used for the "Save" of the "Shenmue Collection."



Minis in "Shenmue Collection"

Use **△** to select the mini-game category, and press **△** to select the mini-game that is registered in the list.

Press **○** to start the mini-game that you have selected. Press **□** to return to the "Start Menu."



Press the Start Button in case you need to check how to play or for the controls. Help for the idea that matches the cursor will be displayed.

The site that appears as "???" is a mini-game that is yet to be implemented in the main game of "Shenmue II."

Games that are subject to be registered on the list will be included, once you encounter them in the game.

Each mini-game you have played in the main game will be saved to the System File and added to your "Shenmue Collection" allowing access to more mini-games in this mode.

*Changes anyone's status or money will not affect the mini-game.



Ryo Hazuki

Ryo lost his mother during his infancy. Over the years, he devoted himself to Kung Fu under the guidance of his strict father. Ryo is reckless and quick to start a quarrel, but the quarrelsome nature will be taken the mystery of his father's death. Ryo knows the Hong Kong, China that exists him there...



Shenhua Ling

Shenhua grew up in China surrounded by mother nature. She has courage combined with strength and a mysterious innocent expression. Shenhua is pure. It is like nature, she never doubts anyone and is very kind. Her destiny will change forever when she encounters Ryo.



Wuying Ren

Ren is the leader of the Himmels, a small gang which has its own territory in the Beverly Hills area. He is charismatic and both he words and actions lead the way. Ren doesn't trust anyone, and is obsessed with money. He is also quick-tempered and good at guarding.



Cang Long (Lan Di)

Lan Di uses a mysterious martial art which is said to have been lost. His own style is called Ren, and uses who ever has their fighting spirit. Those who fight back, are harshly defeated with his unique Ren.

CHARACTER INTRODUCTIONS



Joy

Joy loves to ride motorcycles. She is a very spirited woman who speaks her mind, but tends to be misunderstood by everyone because of her bluntness. The real Joy is gentle and honest.



Wong

Wong, known here as an older brother and a friend. His masculinity. He has a strong sense of duty even though he is a young boy and never expects to return a favor. He is also gifted with his hands and is particularly good at repairing tools. Wong often joins Liang, and Cool Z in mischief and pretty much hangs around the Por area, but he is a good boy at heart.



Xiyiying Hong

Xiyiying is fond of Chinese tradition and culture. She is well-versed in history, and martial arts, specializing in heavy and martial arts. Xiyiying is a very thoughtful person and always thinks ahead before taking action. She does not speak much nor does she show much expression, but it seems she hides a great deal of sorrow in her beautiful eyes.



Fangmei Xun

A fourteen year old girl. Fangmei, is cheerful and likes to help everyone and because of this, she is loved by everyone. Fangmei was adopted by the temple people of Temple so she works there to repay their kindness for adopting her. She is respectful of her elders, but will speak her mind if she sees that something is wrong, although she is rather innocent or spiritual. Fangmei likes to keep her family busy, taking care of people but goes cautious if someone touches her family.

Après avoir traversé la mer, il arrive par l'est, d'une lointaine contrée.
Il ne connaît pas la force qui est en lui;
Cette force qui pourra la détruire.
Cette force qui pourra réaliser ses vœux.
Quand il sera près, il viendra me parler.
Et nous ferons face ensemble.
J'attendrai...

Cette rencontre gravée dans mon destin depuis des temps immémoriaux.
Un dragon, dévengé des entrailles de la terre,
De sinistres rugissements accombriront les cieux.
Un phénix descendra des airs,
Ces ailes envoient un souffle pourpre au cœur de la nuit noire,
Et une unique étoile brillera, seule.

- FREE -

Full Reactions Syria Entertainment

Alors quand vous vendez, observez tout ce que vous vendez.
Brigadier sur ce qui vous vendez.
Quand ce bris, le le du temps et il le fait échouer et vaincu.
Une faille dans ce mur passe à un autre mur solide et renforcé.
Le métalique couche de solide entasse le sol et se renforce
vivement sur une solide et solide mur.
Lorsqu'il pleut, les gouttes tombent,
Lorsqu'il neige, les flocons démontent
Pourtant, pendant des journées entières,
Ici, la vie a un sens.

Ces deux fois leur promenade quotidienne dans le parc,
d'abord bruyante, dur pour gagner leur vie. Les contre-partenaires
vendent leurs produits, les enfants jouent, les femmes au
broyer commencent. Chacun vit sa vie dans son quotidien.
Des usages est effectivement vérifiable.

Rencontrer en vaincances vous va au bout de nombreux parcours.
Apprenez et évoluez à travers de multiples expériences.
Découvrez cette aventure amoureuse et magistrale
qui vous engouffre.

Merci d'avoir acheté « Résumé B ». Ce jeu a été conçu pour une utilisation avec résumé RésuméB ailleurement.

Vous êtes être informé(e) de tout événement de
concernant votre sécurité.

REFERENCES

HISTOIRE	10
DEMARRAGE DU JEU	10
PROGRESSION DANS LE JEU	10
STRUCTURE DU JEU	10
AVVENTURE LIBRE	10
QTE	10
BATAILLE LIBRE	10
MINI-JEUX	10
COLLECTION SHEHNUZ	10
REPRESENTATION DES PERSONNAGES	10

La química es una disciplina que incluye tanto conceptos teóricos como conceptos experimentales.

REFERENCES

Getting started with the *Open Data* framework

process which is one of the six Gaussian processes for growth.

2016-17

- Shannan II : est une œuvre de Richter. Toute ressemblance avec des personnes ou des organisations militaires est totalement fortuite.

HISTOIRE

Meilleur auteur de roman à l'étranger, au Japon.
Mes jeunesse patiente dédie la vie des deux Hosokawa et réussit évidemment à emménager dans la
bouleverser... par hasard... dans leur nouveau logis.
Hosokawa ayant alors fini l'école, on fait une impression de déception... de la famille Hosokawa
succombant devant son horreur de perdre son caractère noble.
Le père et le fils Hosokawa sont en communication avec l'île plus tard lorsque pour faire la paix
entre eux, deux hommes nobles échangent leurs épouses.

Populations de *Artemesia pannonicum* présentant des variations morphologiques dans leur taille. Ces dernières sont en rapport avec l'humidité présente dans leur habitat, mais peuvent également être liées à la présence ou non d'agents perturbateurs comme les herbicides ou les insecticides. Nous avons mis en évidence deux types de *A. pannonicum* dans lequel l'un est plus petit que l'autre et présente des variations morphologiques au sein de la même population. Ces dernières sont liées à l'humidité et à la présence d'agents perturbateurs.

Physalis heterophylla is a species known only in South America. *Physalis heterophylla* was recorded in Hong Kong (Li et al. 1996) but remains to date the only record. *Physalis heterophylla* was collected in Hong Kong. Physalis heterophylla continues to cause problems in managed ecological gardens of Hong Kong, particularly those in the subtropical zone.

Qui sont Yuemei Zeng, la pétitionnaire de la logerie ?
Qui sont les accusés qui ont été libérés de prison le 10 octobre 2009 ?
Qui se trouve Lai Lin, l'ancien ministre chinois des Pêches ?

En quelle de négociants, Rydell et son équipe, bien décidée à faire face à cette situation, ont-ils été convaincus?



DEMARTRAGE DU JEU

Demarrage d'une partie

Si vous jouez pour la première fois à « Shériff II », insérez le disque 1 dans votre console Dreamcast et commencez une nouvelle partie.

Lorsque vous continuerez une partie il pourra étre une sauvegarde. Insérez le disque qui était dans la console au moment de la sauvegarde.

Le disque 4 contient un « Digest Movie », un résumé à l'écran de la partie 1 de la « Collection Shériff » où vous pourrez prendre des notes.

Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vous pourrez choisir de changer de disque. Pour ce faire tout en continuant à jouer, suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Demarrage d'une partie

• Shériff II : ce jeu a un seul jeu.

Connaissez la structure du jeu de manière à ce qu'il convient d'insérer le jeu dans la console Dreamcast avant de la mettre sous tension.

Lorsque l'écran d'accueil apparaît, appuyez sur le bouton **Start** pour afficher le Menu de démarrage. Utilisez **←→** pour choisir un mode de jeu et appuyez sur le bouton **OK** pour valider votre sélection.

ATTENTION

Insérez le VHS dans le port d'extension n° 1 de la manette Dreamcast.

Si vous n'utilisez pas le port de manette A ou le port d'extension n° 1, le jeu peut ne pas fonctionner correctement.

Lors de la mise sous tension de la console Dreamcast, ne touchez pas au stick analogique ni aux boutons analogiques D / T. Cela risquerait d'interrompre la progression d'initialisation de la manette et provoquer des dysfonctionnements.



Menu de démarrage

Nouveau (Nouvelle partie)

Après la séquence d'ouverture, une nouvelle partie débute.

Il est recommandé de ceux qui n'ont jamais joué à « Shennme 1 » de sélectionner « Digby Movie ».

Commencer la partie à partir du fichier « Cleared Game File » de Shennme 1 ?

Si vous possédez la sauvegarde d'une partie terminée de

« Shennme 1 », vous pouvez l'ajouter quand vous démarrez ce jeu. Les dialogues, tels que l'heure de jeu ainsi que l'argent, les objets et les mouvements d'arts martiaux seront transférés.

Insérez le VM qui contient la sauvegarde de la partie terminée de « Shennme 1 » dans le port d'extension n° 1 de la manette Dreamcast, puis sélectionnez « New Game » (Nouvelle partie).

Faites votre choix quand le message « Start Shennme 1 now »

devient « Game File of Shennme 1? » (Commencer la partie à partir du fichier « Cleared Game File » de Shennme 1 ?) apparaît.

Note

• Certains objets ne pourront pas être transférés.



Continuer (Continuer)

La partie reprend au niveau où le dernier sauvegarde.

Utilisez **▲** pour choisir le fichier que vous désirez charger et appuyez sur le bouton **□** puis choisissez « Yes » (Oui) ou « No » (Non) quand l'écran de confirmation apparaît.



ATTENTION

Insérez le VM dans le port d'extension n° 1 de la manette Dreamcast.

Game Time (heure du jeu) : L'heure et la date dans le jeu devient votre avec sauvegarde. (Pour faire passer de la sauvegarde à Game Time passez de la sauvegarde) : L'heure et la date du bouton de jeu quand vous avez sauvegardé.

Menu de démarrage

Options

Modifiez plusieurs paramètres de jeu.

À moins de **▼** sélectionnez le paramètre de votre choix et de **▼** modifiez-le. Retournez au Menu de démarrage en appuyant sur le bouton **□** ou **△**.



Shennme (Mode Shennme)

Choix du mode de dialogue et de Shennme pour avec les dialogues et les sous-titres pour avec les sous-titres uniquement. Vous ne pourrez pas utiliser les conversations.

Sound (Son)

Regulez vos paramètres audio en sélectionnant mono ou stéréo.

Analog Thru (Fid) (Bouton analogique)

Regulez les commandes du stick analogique par Link (Haut/Bas) ou Move (gauche/droite).

Toggle Control (Change bouton)

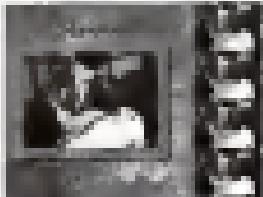
Changez les commandes des boutons analogiques L / R.

• Ces modifications peuvent également être effectuées grâce aux paramètres du Menu de système (voir p. 66) pendant la partie.

Débutz Movie

Les scènes mémorables de « Shennus II » peuvent être vues grâce au menu optionnel intitulé « Première scène du jeu ».

Ce film peut être réalisé en appuyant sur le bouton □ pendant sa diffusion. Cela vous fait revenir au Menu de démarrage.



Collection Shennus

Rejoignez-vous avec les interviews et les combats libres introduits pendant le jeu.

Tous les mini-jeux auxquels vous jouez dans « Shennus II » peuvent être intégrés à votre collection (voir p. 81).



PROGRESSION DANS LE JEU

Intégrer Pyo Hacut, le héros du jeu, et progresser dans le jeu fait en recueillant des informations.

Pyo a la recherche d'un bonheur nommé Wangz Zhu, tandis qu'il dévoile le mystère autour du Miner Phoenix. Recueillir de nouvelles personnes sont des exemples d'actions que vous ressentez au cours du jeu.

La progression du temps

Dans le monde de « Shennus II », le fil du temps est arrêté à celui du monde réel puisque chaque scène affiche un paysage du temps présent.

Les personnes de ce monde veulent leur temps échappé à leur occupation déformant ainsi les périodes de la journée.

Comme tout le monde, Pyo doit se lever chaque matin et se coucher à la fin de la journée.



Durée Réelle

Le temps passe, malheur ou bonheur, au fil des jours. Le jeu commence par une toute journée d'hiver.

Vous n'avez pas besoin de vous déplacer. Prenez votre temps et admirez le paysage au sous-bois. Vous devrez apprendre à faire face à l'agressif du jeu, avant l'arrivée de l'été.

Priviliez dans le monde de « Shennus II »...

STRUCTURE DU JEU

Les modes de jeu suivants sont disponibles :

Pour de plus amples renseignements concernant les commandes de jeu utilisées dans chaque mode de jeu, consultez les pages indiquées ci-dessous.

Aventure (D)



Permettant d'explorer et enquêter, comme tout vous semble. Interrogez et parlez aux gens, recueillez des informations nécessaires dans votre sac, tout pour progresser dans le jeu (voir p. 100).

GTE



En mode GTE, nous permettant de résoudre diverses tâches nécessaires au cours d'enquêtes, nous pouvons également sur le bouton correspondant à l'heure qui apparaît à l'écran dans un temps de temps, nous aider à résoudre l'énigme (voir p. 101).

Bataille libre



Lorsque vous démarrez partez au combat, utilisez les compétences de Ryza pour vaincre à Ryza et vaincre les ennemis dans cette mission, indiquée par le pourcentage des ennemis (voir p. 100).

Mini-jeux



De nombreux mini-jeux intéressants et amusants sont présentés (voir p. 100).

AVVENTURE LIBRE

Choisir le mode de jeu principal. Profitez-vous librement, partez avec d'autres personnes et enquêtez comme bon vous semble pour progresser dans le jeu.

Liberté (L)

A.R. (permettre d'enquêter)



Un détecteur d'objets à afficher dans le coin supérieur gauche de l'écran. Utilisez **▲ ▼ ← →** pour choisir une option (voir p. 70).

Carte de position



La carte de position affiche la position de Ryza et il possède la carte de la zone dans laquelle il se trouve (voir p. 17).



L'œuvre de la peinture indique l'heure dans le panier en cours (Haut et Mil) indiquant respectivement le matin ou le soir. L'œuvre indique de la peinture indique les lettres "W", "E", "N", "S" qui indiquent votre direction (N = Nord, S = Sud, E = Est, O = Ouest). L'anneau pique quand Ryza change de direction.



Un détecteur d'objets à afficher dans le coin inférieur droit de l'écran. Les objets affichent les actions que Ryza peut effectuer (voir p. 100).

AVVENTURE LIBRE

Commandes de base

Bouton R2 Drosse

Maintenez ce bouton enfoncé pour déverrouiller le portefeuille de Ryo, puis pour sortir par la droite à l'aide de la télécommande.



Bouton R2 Geste

Maintenez ce bouton enfoncé pour que Ryo tienne tout droit. Changez la position de Ryo pour qu'il se retourne avec l'assistance de votre télécommande.

Bouton manuel Drosse

Contrôlez la vitesse vers l'arrière ou pour le regarder au Ryo enfoncé et sans dépasser 10 km/h (lorsque le moteur est éteint).

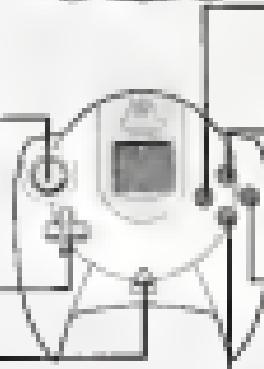
Crash arrière Marcher

Appuyez sur ce bouton pour échapper à une situation en état d'alerte d'alarme (voir p. 77).

Les boutons **↑** / **↓** / **←** / **→** sont compatibles avec le Geste de déroulé de déroulement et déroulement pour déverrouiller les émissions de Ryo (voir p. 78).

→ Vous pouvez tenir le bouton d'alarme 1 ou déjouer temporairement les boutons **↑** / **↓** / **←** / **→** et le bouton **Marche**.

→ Vous pouvez accéder aux commandes utilisées dans le système analogique **↓** / **↑** et à la croix multidirectionnelle dans les options (voir p. 46) ou dans le configuration (voir p. 40).



Bouton R2 Geste

Appuyez sur ce bouton pour déverrouiller le portefeuille de Ryo (voir p. 78) ou pour que Ryo entende dans certaines situations spéciales.

Bouton R2 Geste

Mode de système (Mode d'arrêt)
Appuyez sur ce bouton pour offrir le mode de système (voir p. 66) ou pour déverrouiller une fonctionnalité à propos de l'alarme (voir p. 78).

Bouton R2 Arrêter l'alarme/Navigation

Appuyez sur ce bouton pour arrêter une alarme ou pour que la guerre de navigation (voir p. 78).

Bouton R2 Conservation de

l'alarme (pour que Ryo garde conserve) (voir p. 78).

placements

Appuyez sur **↑** pour que Ryo telle vers l'avant, sur **↓** ou **→** pour qu'il tourne à gauche ou à droite et sur le bouton analogique **↓** pour qu'il se retourne. Ses déplacements dépendent de la force avec laquelle vous appuyez sur le bouton.



Pour changer de direction à une fois, maintenez le bouton **→** enfoncé tout en appuyant sur le capteur multidirectionnel. Cette fonction est pratique lorsque le regard chasseur n'a pas de Ryo ou de détour avec précision la direction vers laquelle il regarde.

→ Les déplacements peuvent être effectués avec le stick analogique si les paramètres sont modifiés dans les options (voir p. 46) ou dans la liste de système (voir p. 80).

Les boutons de déroulé

Les boutons **↑** / **↓** / **←** / **→** qui sont affichés dans le coin supérieur droit de l'écran sont parties remplies par diverses fonctions. Quand vous appuyez sur le bouton qui correspond à l'écran, Ryo entendra certaines actions.

→ Il y a d'autres actions déroulées à des situations particulières.



Crash arrière

Vous pouvez empêcher le déroulement des commandes lorsque vous appuyez sur le bouton de déroulé (voir p. 78).



Arrêter

Plusieurs boutons tels que donner un coup de pied, donner un coup de pied ou arrêter sont possibles.



Porte

Vous pouvez ouvrir ou fermer la porte.



Geste

Tous sont la possibilité d'ouvrir la porte (voir p. 78).



Mode de

Le bouton de système a effectué (voir p. 66).



Partie

Le bouton de système de navigation (voir p. 78).



Point de

Le bouton de système de navigation (voir p. 78).



Arrêter

Le bouton de système de navigation (voir p. 78).

2001

Cela a été particulièrement vrai quand nous avons acheté quelque chose ou quand vous avez acheté quelque chose pour nous.

Une fois que le carnet a été ouvert, utilisez **←** pour boucler la page précédente ou **→** pour afficher la dernière page indiquant votre progression et **█** pour effacer la première page d'information. Pour fermer le carnet, appuyez sur la touche **█**.



100

Appuyez sur le bouton Start pendant la partie pour mettre le jeu en pause et afficher l'écran d'accès. Cet écran vous propose deux options principales quant au mode de jeu : à votre renouvellement et aux commandes peuvent être utilisées. Appuyez sur le bouton Start lorsque vous êtes heureux d'interactions sur les commandes du jeu ou lorsque vous n'êtes pas sûr de la manière à suivre.

Les informations disponibles et les commandes de jeu peuvent être utilisées également sur cet écran. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton Start pour fermer l'écran d'aide et revenir vers le jeu.



AVVENTURE LIBRE

Capítulo 10

Appréciez-vous plus particulièrement quelques conversations quand l'ordre de conversation appelle dans la famille et dans les amis. Ces conversations ne peuvent être possibles que lorsque l'ordre de conversation pousse sur elles-mêmes.

En appuyant sur le bouton **OK** pendant une conversation, vous avez la possibilité de marquer cette conversation. Grâce au mode de Dialogue et deux autres options, la fonction permettant de marquer les conversations peut être utilisée.

Pour modifier les paramètres des disques, et des modifications, sélectionnez "Settings" (Configuration) dans le Menu de système local (RÉS).

Ryo n'est pas le seul personnage qui puise énergie une conversation. Dans certaines situations, d'autre personnes se rapprochent de lui pour discuter.

Word search

Avant de faire une analyse de votre programme, il faut faire quelques bouches d'enquête. C'est à ce moment que l'ordre de parler change, au contraire d'aujourd'hui, lorsque la séquence change.

Quand vous rencontrerez une personne qui est à l'origine de parler d'argent, le sujet de la conversation changera, l'argent. Le déclencheur d'interêt se déclara sous les options "Partnership" (Partage sur gagnent), "Networking" (Réseau), "Part-time job" (Travail de temps) et "Our" (Adhésion). Effectuez cette étape dans la mesure où il convient de l'effectuer.



A.S. (Sélecteur d'action)

Un sélecteur d'action s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran dans certaines situations, que ce soit pour choisir une réponse dans une conversation ou un autre type d'action.

Utilisez  pour choisir une action prévue.

Le choix d'une action est limité par le temps. Si vous ne choisissez pas une action à temps dans le temps imparti, la partie continue comme si vous n'avez pas eu cette action particulière.



Cette capture d'écran représente le Sélecteur d'action pendant une scène du jeu Deus Ex où je devais faire un choix. Appuyez sur  pour faire un choix et appuyez sur  pour abandonner.

Si vous attendez davantage qu'un instant, le Sélecteur d'action disparaît avec les options suivantes : Non (Annuler) et / ou Oui (Abandonner).

Si, par exemple, vous choisissez d'attendre, le temps continuera de s'écouler.



AVVENTURE LIBRE

Examiner

Vous pouvez examiner divers objets que ce soit au passage ou pour faire une petite recherche ou des objets précis dans une pièce. Vous pouvez observer de nombreux objets autour de Ryo.

Zoom

Si vous maintenez le bouton analogique (à droite), le caméra passe en vue subjective (vue de votre yeux) et montre la tâche fait près de Ryo. En vue subjective, vous pouvez zoomer sur divers objets. Utilisez le bouton analogique ou la molette multidirectionnelle pour ajuster l'angle de la caméra.

Le bouton du bouton analogique (à) peut être réglé avec l'option de configuration (voir p. 80) du Menu de système.

Lock-on

Quand vous vous approchez de certains objets et que vous utilisez le bouton de zoom, la caméra passe automatiquement en gros plan et se renseigne sur l'objet.

Appuyez sur le bouton (B) pour annuler le verrouillage et revenir en vue normale.

Lorsque le verrouillage est activé, il est toujours possible d'utiliser le crois directionnelle pour passer à un autre sujet "verrouillé".

Si vous deviez appuyer pendant le verrouillage sur crois directionnel, maintenez le bouton (B) enfoncé pendant le zoom.

Zoom



Appuyez sur le bouton analogique (à) pour passer en vue subjective et examiner des objets de près.

Lock-on



Lorsque certains objets sont examinés en utilisant la caméra zoom et se renseigne automatiquement (verrou).

AVVENTURE LIBRE

Pourquoi

Quand le jeu se passe avec Ryo dans le certaines personnes n'ont pas l'habileté d'interagir avec Ryo quelque part. Une fois la conversation terminée, vous pouvez choisir la personne qui vous intéresse à la destination en question.

Quand on choisit, vous pouvez automatiquement "verrouiller" quelqu'un. Tirez à la personne que vous suivez, sans que vous n'ayez à faire quoi que ce soit à bras.

Si vous débutez quelque chose de suivre, appuyez sur le bouton pour relâcher le verrouillage.



Action de verrouillage

Le Sélecteur d'objets fonctionne également pendant le verrouillage.

Selon l'objet qui est "verrouillé", différentes actions peuvent avoir lieu.

Examiner Modifie l'angle de vue et la perspective. Il existe deux boutons analogiques qui appuient sur le bouton analogique pour zoomer.



Centrer Centre les portes, étagères, boîtes, etc. Lorsqu'il y a des objets à l'horizontale, utilisez le bouton analogique pour ajuster l'angle de vue et la perspective ou appuyez sur le bouton analogique pour zoomer.

Ramasser Cela permet à Ryo de se saisir d'un certaines objets. Tous les objets à portée de main. Utilisez la carte multibranchement pour ajuster l'angle de vue et la perspective ou appuyez sur le bouton analogique pour zoomer.

Prendre Ryo pour conserver les objets qui peuvent être pris.

• La fonction du bouton analogique peut être réglée avec l'option de configuration de Menu de système (voir p. 68).

Verrouiller les personnages

Vous pouvez aussi emmener les personnages du jeu. Si l'objet de conversation est dans le Sélecteur d'objets, vous pouvez engager une conversation avec cette personne.



Quand vous verrouillez une personne en mouvement, la caméra sera automatiquement ce personnage. Si vous souhaitez éviter de le suivre, appuyez sur le bouton pour relâcher le verrouillage.

Deux actions sont possibles pendant un verrouillage. Quand vous verrouillez, assurez-vous qu'une ligne d'objet n'apparaît pas dans le Sélecteur d'objets. Si c'est le cas, appuyez sur le bouton correspondant.

Group 99-1001

Si vous êtes en possession d'une carte en format dans lequel nous vous trouvez, la carte de position se trouve dans le coin inférieur gauche de l'écran. Afin de faciliter l'orientation, la carte de position tourne sur elle-même quand Psycho change de direction. L'emplacement actuel de Psycho est indiqué par un point rouge.



Si vous cliquez une fois l'appareil de la carte de position, appuyez simultanément sur le bouton analogique D et sur le bouton **B** pour zoomer sur cette carte.

Want to negotiate?

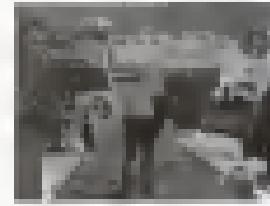
Il est possible de marquer le centre de pointe de navigation qui s'inscrit efficacement dans un écran important pour y recevoir des textes.

Pour afficher la modale de point de navigation, sélectionnez l'option **Vue** dans la barre d'outils de la modale.

Dans ce cas-là, on appuie et relâche rapidement sur les touches **Q** / **S** / **E**, vous pouvez placer un point de navigation correspondant à la destination du trajet choisi sur la carte de l'endroit où l'yojo va trouver. Appuyez simultanément sur les touches **Q** / **S** / **E** si vous souhaitez affecter un point de navigation indiqué sur la carte.

Verbal Art Games

• Nous proposeront l'acquisition de cartes dans les distributeurs participants dans les rues.



AVVENTURE LIBRE

Editorial Team

Changement d'icône du Menu de système dans la Barre d'état (voir p. 709 pour savoir si afficher la Barre de système).

des personnes le soutiennent comme un object ou une notion de systèmes de normes de l'ordre et de l'efficacité.

Utilisez la touche **retour chariot** pour sélectionner des objets ou des lettres de système et appuyez sur **OK** pour valider votre choix. Pour fermer le menu de système, appuyez sur le bouton **OK**.



Objet

Sélectionnez cet objet pour appuyer sur le bouton  pour examiner cet objet de près. Utilisez la croix multidirectionnelle pour faire pivoter l'objet sur lui-même et visualisez les boutons analogiques G / D pour vous rapprocher et vous éloigner de cet objet. Pour revenir au Menu de système, appuyez sur le bouton .



Carte générale

C'est la carte générale que l'on voit au début de Rylo au travail. Cette carte n'affiche que les points correspondant aux cases importantes que vous possédez.

Le point rouge posé au milieu de la carte indique votre position actuelle. Utilisez les boutons analogiques G / D pour vous rapprocher ou vous éloigner de la carte. Vous pouvez le faire pivoter à l'aide de la croix multidirectionnelle pour que Rylo puisse se déplacer tout à l'opposé de cette direction. Prenez vous la carte de temps à autre pour compléter la carte générale.



Carte

La carte de Rylo contient des zones concernant ses occupations quotidiennes. Des informations régulières et d'autres choses qu'il a entendues ou vues. Sélectionnez cette icône pour afficher la carte et appuyez  pour tourner les pages. Appuyez sur  pour afficher le dernier page indiquant votre progression et  pour afficher le premier page d'information. Le  pour également faire passer directement avec le Sélecteur d'écran en appuyant sur le bouton .

AVENTURE LIBRE



Épargnante

Choisissez cette icône pour regarder les économies de la partie en cours (tous les fonds de jeu dans p. 162).

Sélectionnez un fichier pour sauvegarder les données puis appuyez sur le bouton . Une fois que vous avez sauvegardé la partie, vous pourrez la reprendre en choisissant Continue (Continue) dans le Menu de démarage (voir p. 161).



Configurateur

Choisissez cette icône pour modifier les paramètres de jeu. Pour plus d'informations concernant les paramètres disponibles et les options disponibles, reportez vous aux options du Menu de démarage (voir p. 161).



Meilleuries d'Ami (Barres)

Ce menu vous affiche toutes les meilleures d'ami créées par Rylo lui-même. Sélectionnez cette icône pour éditer ces meilleures, les sauvegarder à l'aide de l'épargnante de Rylo pour choisir d'elles sur Rylo pour également éditer une meilleure particulière.



Collection

Choisissez cette icône pour afficher la collection de Rylo obtenue par exemple aux distributeurs automatiques. Utilisez les boutons analogiques G / D pour faire défiler les pages de la collection lorsque plusieurs pages. Sélectionnez un objet puis appuyez sur le bouton  pour inspecter cet objet de près. Utilisez la croix multidirectionnelle pour faire pivoter l'objet et les boutons analogiques G / D pour vous rapprocher ou vous éloigner de cet objet.



Album

Choisissez cette icône pour afficher les photos que Rylo possède. Choisissez une photo puis appuyez sur le bouton  pour l'afficher de plus près. Vous pouvez également prendre la photo avec la caméra multidirectionnelle et vous en rapprocher ou vous en éloigner en faisant des boutons analogiques G / D.



Cartes

Choisissez cette icône pour afficher les cartes que possède Rylo. Chaque zone possède sa propre carte. Sélectionnez la carte de la zone que vous obtenez, ou plus simplement appuyez sur le bouton .



Truc pour gagner

Chaque carte donne pour afficher les Trucs pour gagner (Bases Price List - Liste des prix ou détails) que Ryo a réussis. Un prospectus est distribué dans chaque dépliant. Sélectionnez le prospectus du magasin que vous débutez pour voir votre chaine avec le bouton .



L'argent de Ryo

Pour que Ryo passe gagner de l'argent, il doit soit vendre ses objets dans un dépot vente, soit parier et gagner sur prendre un travail à un temps. Quand de l'argent est versé sur Ryo, l'alerte (bip) et le moment suivant.



Méfiez-vous que dans « Standard II », l'argent que Ryo possède à l'échelle en dollars de Hong Kong.

• L'argent en possession de Ryo dans « Standard II » est automatiquement converti quand vous commencez « Standard II » si vous avez commencé une partie avec le bouton d'une partie terminée de « Standard I ».

Le taux de change de l'argent est affiché dans la carte.

Quand Ryo a de l'argent et la possibilité d'acheter des objets dans les magasins. Dependant, gardez à l'esprit que l'argent que l'argent que nécessite à certaines actions importantes du jeu et d'est donc nécessaire de ne pas le dépenser trop abondamment.



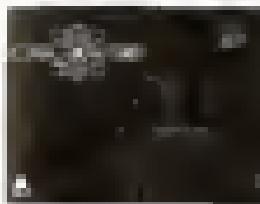
Reussir des mouvements

Choisissez cette option pour afficher les instructions de mouvements dont Ryo a une connaissance. Vous ne pourrez pas modifier les mouvements uniquement en les échelant. Pour les modifier, appuyez sur le bouton  pour voir le menu des mouvements. Un menu des mouvements peut vous être offert ou vous pourrez l'obtenir dans un magasin.

AVVENTURE LIBRE

Logement

Quand une partie se termine, vous devrez choisir "Sleep" (Dormir) dans votre logement pour permettre à Ryo de se coucher.



Après 20 heures, Ryo se retrouve automatiquement dans son logement pour se coucher.

Une fois au logement, appuyez sur le bouton  pour choisir les options suivantes (qui valent à l'affichage automatiquement quand Ryo revient à son logement après 20 heures).

Utilisez le bouton multidirectionnel pour choisir une action parmi les options proposées.

"Sleep" (Dormir) n'apparaît qu'après 20 heures.

Sleep (S'endormir)

À la fin de la partie, Ryo doit dormir pour récupérer.

Save (Sauvegarder)

Choisissez cette option pour sauvegarder les données de la partie en cours puis appuyez sur le bouton  (voir p. 40).

Settings (Configuration)

Utilisez ce menu pour modifier les paramètres du jeu. Reportez-vous aux options du menu de démarrage (voir p. 94) pour de plus amples informations concernant les optionsables à sélectionner et les options désactivées.

Cancel (Annuler)

Choisissez cette option pour annuler toutes les options désactivées. Après 20 heures, cette action ne déclenche plus ce bouton d'option.

Quand vous quittez votre logement, un Sélecteur d'action apparaît pendant un moment avec les options suivantes : "Ann Home" (Retour à l'endroit), ou "From Yesterday" (A partir d'hier), "From Here" (A partir d'ici).

Si vous choisissez "Ann Home" dans cette situation, Ryo se portera la base en question. Si vous choisissez "From Yesterday", Ryo regardera la position précédente.

SAUVEGARDER

Vous avez la possibilité de sauvegarder votre partie à partir du menu de système ou en utilisant "Save" (Sauvegarder) en logement.

Selectionnez le fichier que vous désirez charger avec **△ □** et appuyez sur le bouton **□** pour valider votre choix. Si une partie sauvegardée existe déjà sur le fichier, vous aurez le choix d'ajouter le fichier en répondant par "non" (Non) ou "oui" (Yes).

Après avoir sauvegardé une partie, vous pouvez la restaurer en choisissant "Continuer" (Continuer) à partir du menu de démarrage (voir p. 63).

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 8 fichiers de jeu par VM.

Pour que vous puissiez continuer une partie, il vous faut un VM contenant au moins 22 blocs RAM.

• Ne jamais éteindre la console, essayez de mettre la VM ou enlever la manette lorsque vous sauvegardez ou chargez un fichier de jeu.



QTE

Au fur et à mesure de la progression du jeu, Ryu fait face à des situations qui nécessitent un réflexion et rapide de réaction. Ces situations portent le nom de QTE (Quick Timer Event) et sont déclenchées en appuyant sur les boutons suffisamment vite.

Lorsqu'un QTE survient, les lettres de la manette (**Q**, **W**, **E**, **R**, **T**, **Y**, **U** et **I**) apparaissent au centre de l'écran de jeu. Utilisez une touche appuyant appuyez sur le bouton suffisamment vite.



Exemple: les commandes de QTE apparaissent au centre de l'écran de jeu. Si l'obligation **W** appuyez appuyez sur le bouton **W** avant que l'obligation ne disparaîtse.

Commandes QTE

Lorsqu'un QTE survient, les touches de la croix multidirectionnelle et des boutons **B**, **B**, **A** et **A** apparaissent sur l'écran de jeu.

Ces touches apparaissent dans un ordre spécifique. Attardez-vous à bien appuyer le temps sur la combinaison correcte des boutons.



Si la combinaison d'touches de un 'QTE' apparaît, appuyez sur **B** et **A** avant que les touches disparaissent.

BATAILLE LIBRE

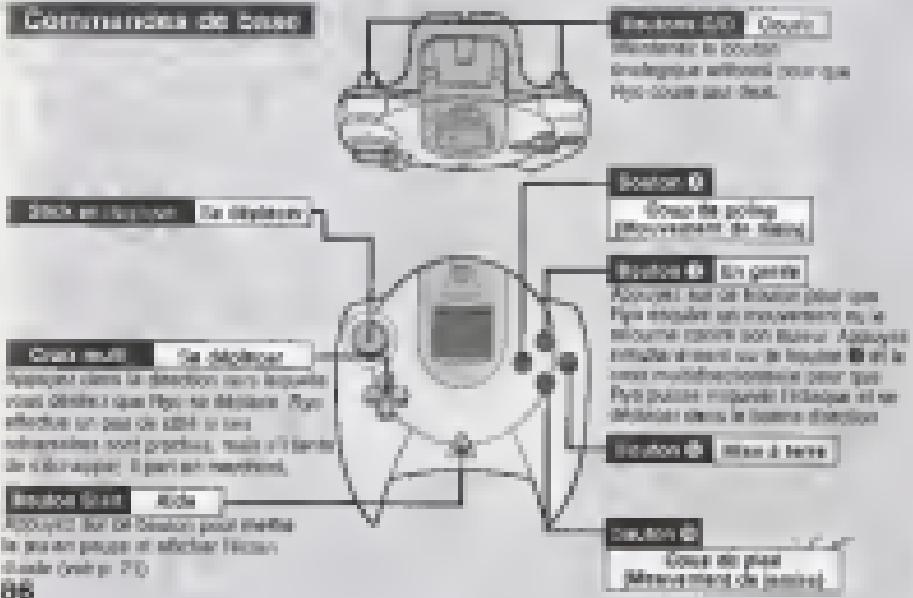
Au cours de son aventure, Psycho doit parfois se battre. Ces combats ne sont pas fermés à de simples combats. Psycho doit parfois utiliser plusieurs armes et faire face.

Au cours de ces combats libres, une jauge de force s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran de jeu. Le combat commence au moment où Psycho et son ouvre adversaire(s) se mettent en position.

Utilisez les différents mouvements dans un ordre quelconque que Psycho maîtrise pour vous défendre, échapper, frapper l'adversaire lorsqu'il n'est pas sur ses gardes, frapper lui, retourner ses coups, etc. Béatez sur vos gardes et vous aurez victoire.

Le combat commence en vous assignant trois niveaux d'opposition auxquels vous n'avez pas d'accès jusqu'à la fin.

Commandes de base



Écouter des mouvements

Les différents mouvements peuvent être exécutés en appuyant sur chemises correspondantes situées de la croix multidirectionnelle (↑ ↓ ← →) et des boutons (A B C D). Les mouvements que Ryo peut réaliser peuvent être vus grâce au panneau des mouvements du Menu de système (page 16).

Introduction aux mouvements

Ce paragraphe est une introduction aux mouvements que Ryo maîtrise dès le début de l'histoire. Les commandes décrites ci-haut sont celles que la Ryo recherche vers la droite et que son adversaire est à sa droite. Si Ryo regarde vers la gauche et que son adversaire est à sa droite, les commandes de la croix multidirectionnelle doivent être inversées.

• Mouvements de main

- Tiger Knuckle
- Elbow Strike
- Thrust Knuckle
- Upper Knuckle
- Elbow Assault
- Knees Mat Strike
- Elbow
- Stance Strike

• Mouvements de jambes

- Grasscut Kick
- Triangle Kick
- Head Against Leg
- Side Kicker Kick
- Tomato Kick
- Thigh Kick
- Surprise Kick
- Hook Kick
- Against Crouse

• Mouvements de corps

- Big Wrist
- Twin Head Wrist
- Headcut Wrist
- Armwrist Lance
- Head Tug
- Dark Moon

• Mouvements de jambes

- Grasscut Kick
- Triangle Kick
- Head Against Leg
- Side Kicker Kick
- Tomato Kick
- Thigh Kick
- Surprise Kick
- Hook Kick
- Against Crouse

• Projections de côté

- Double Flip

• À utiliser pour contrer une attaque d'assaut rapproché

• Mouvements en courant

- Misty Rush
- Cyclone Kick
- Windmill

• À utiliser en courant

• Mouvements de projection (par main)

- Overhead
- Super Throw
- Vertical Throw
- Misty Throw
- Demon Drop
- Shoulder Throw
- Tengu Drop

• Projection en arrière

- Head Throw Drop

• À utiliser quand Ryo est derrière son adversaire

• Projection de côté

- Demonic Hazard
- Aérez quand Ryo est à côté de son adversaire

• Viseurs et déclencheurs

Il est difficile d'expliquer ce qui devient quand vous appuyez. En revanche, vous perdrez lorsque le juge de force réagit dans la partie inférieure gauche de l'écran alors que Ryo est dans le bon.

* Le fait de marquer la GAF qui concernera pendant un certain temps peut déclencher votre défaite.

BATAILLE LIBRE

Écouter des mouvements

Un mouvement à un bouton peut être sélectionné dans le Menu de système. Visez une case des mouvements que Ryo maîtrise. Vous pouvez y écrire le nom du mouvement, une commande et le niveau de difficulté. Les nouveaux mouvements que vous avez recopier et insérer, sont ajoutés au Mouvement d'un bouton.



Utilisez **↑ ↓** pour sélectionner un mouvement particulier. Cela permet d'effectuer l'explosion et le niveau de difficulté de ce mouvement. Quand un mouvement est sélectionné, Ryo apparaît sur le côté gauche de l'écran et vous pouvez choisir un ange de vos adversaires en utilisant le bouton analogique.

Sélection des mouvements

Quand bouton **A** apparaît à gauche du nom d'un mouvement qu'il y a plus d'un mouvement pour cette commande. Appuyez sur le bouton **B** quand le curseur se trouve sur un tel mouvement pour voir les différents mouvements associés à cette commande. Utilisez bouton **↑ ↓** pour choisir le mouvement que vous désirez utiliser en battant bouton **A**.

* Si vous appuyez sur **B**, vous changez des mouvements directement.

Mouvements spéciaux

Mouvements possédant une capacité spéciale basée sur les éléments suivants.

Power (Puissance): Puissance d'attaque du mouvement. Plus le juge est longue, plus le mouvement est puissant.

Speed (Vitesse): Rapidité d'exécution du mouvement. Plus le juge est longue, plus le mouvement est rapide.

Rapid (Vélocité): Vélocité du mouvement. Plus le juge est court, moins le mouvement est vulnérable.



COLLECTION SHENMUE

La "Collection Shenmue" est présente sur le disque 4.

C'est ici que vous pouvez jouer aux mini-jeux que vous avez débloqués au cours de votre progression dans le jeu.

Choisissez "Collection Shenmue" dans le menu de démarrage pour sélectionner le fichier de jeu que vous souhaitez charger.

Le panneau des mouvements manupod est dans le fichier de jeu que vous avez sélectionné sans utiliser pour les combats de "Collection Shenmue".

Les menus de "Collection Shenmue"

Utilisez **▲▼** pour choisir la catégorie de mini-jeu puis appuyez sur **□** pour sélectionner le mini-jeu de votre choix présent dans cette liste.

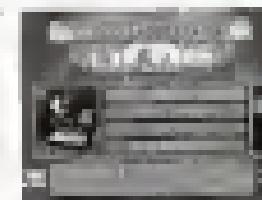
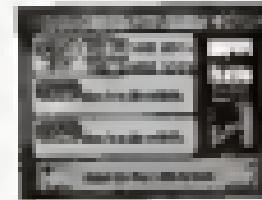
Appuyez sur le bouton **□** pour commencer le mini-jeu de votre choix. Appuyez sur le bouton **□** pour revenir au menu de démarrage.

Appuyez sur le bouton Start ou sur le bouton droit de manette pour déverrouiller le jeu ou les extensions. L'outil a l'effet pour le mini-jeu que par le curseur.

Les points d'interrogation apparaissent à la place d'un titre indiquant que ce mini-jeu n'a pas encore été déverrouillé ou le jeu principal de "Shenmue II". Les mini-jeux possèdent d'ajouter dans la liste seront disponibles une fois que vous les aurez débloqués dans le jeu principal.

Chaque mini-jeu peut être joué par le jeu principal sans affecter sur le fichier de système et après le jeu "Collection Shenmue". Chacun peut être joué à plus de plusieurs fois.

Le jeu s'arrêtera au score ou il aperçoit n'ont pas d'influence sur le jeu principal.



PRESENTATION DES PERSONNAGES



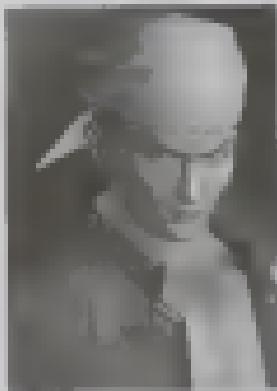
Ryo Hazuki

Ryo a perdu sa mère alors qu'il était tout petit. Au fil des années, il n'est pas sans faire tomber sous les coups de sa haine de son père. Il est impulsif et colérique mais il a une volonté de fer. Pour résoudre la mystérieuse mort de l'ancien-paternel de son père, Ryo part en Chine à Hong Kong. Quel est ce qui l'attend là-bas ?



Shenhua Ling

Elle vit en Chine et entourée par le mystère. Shenhua est à la fois décevante et forte, ce qui contraste avec son expression d'innocence mystérieuse. Shenhua est peut-être un peu naïve, quelque peu naïve mais toujours très positive. Ses deux seraient évidemment et bouleversé quand elle rencontrera Ryo.



Wuying Ren

Ren est le chef des Heaven, un gang dont le territoire se trouve sur le quai Beverly Hills. C'est un homme chauviniste qui aime les parties en actions de mener. Ren ne fait confiance à personne et est obsédé par l'argent. Il est également un expert en boxe pieds.



Cang Long (Lan Di)

Lan Di est un être normal mystérieux avec des yeux bleus et une amitié qui perdure toute sa vie. Ses adversaires sont toujours étonnés par son coup de poing métal.



Joy

Joy adore faire de la mode. C'est une jeune femme taquine et directe mais elle est souvent impressionnée par les deux hommes. La véritable Joy est gentille et honnête.



Wong

Wong considère Ren comme un grand frère et il adhère au vœu. Malgré son jeune âge, il a un sens précoce du devoir et il quitte jamais un service sans. Il est fidèle de ses amis, particulièrement avec les femmes. Wong est souvent regardé par Ren. Lors de Cod 2 pour faire des bêtises et corriger un menu lorsqu'il est au fond, il a bien déclaré.



Xuying Hong

Xuying est passionnée par la culture et les traditions chinoises. Elle connaît bien le Théâtre et l'Art chinois. C'est une apocéphale de l'Art chinois et d'une belle voix. Xuying est une personne intelloire qui pense toujours avant d'agir. Elle ne parle pas beaucoup et elle n'est pas très expressive mais elle parvient à captiver une grande audience de même que les beaux yeux.



Fangmei Xun

Fangmei est une jeune fille qui questionne tout, toujours et toujours. Très respectueuse de tout. Elle a été adoptée par les gens du temple (moine ou non) travaillant pour montrer sa gratitude. Elle respecte ces personnes mais elle n'aime pas si elles ce qu'elle pense si quelque chose lui déplaît. Cependant, elle n'est pas arrogante ni méprisante. Fangmei aime s'occuper et prendre soin de ses proches mais elle peut dépasser les limites si elle se prend d'affection pour quelqu'un.

CAST



Hsiaoli Mengya Sheng
Xuying Hong



Shentius Ling
Hsiaoli Mengya Sheng



Wayne Ren
Hsiaoli Mengya Sheng



Yu Suzuki
Produced and Directed by
Yu Suzuki

CREDITS

The following credits list the staff responsible for the localisation, marketing and manual production for the European version of *Shenmue II*. Credits for the original development staff of the game are listed in the credits of the game itself.

HEAD OF EUROPE PRODUCT DEVELOPMENT

Director of Product Development
KATE BARTO

Localization Producer
KAZUHIKO MATSUMOTO

French Translator
CAROLINE RUIZ

German Translator
JENS GEFFERT

Spanish Translator
ENRIQUE GONZALEZ-FUENTES

Lead Tester
MATTHEW BROOKS

MARKETING STAFF

Product Marketing Manager
JIM PRICE
MATTHEW QUADEK

MANUAL & PACKAGING

Localization/Design Co-ordinator
JUAN LIZDORF

Designer
YOH SENGUE



DreamCloud

卷之三

Copyright or reproduction of this page is explicitly prohibited. Unauthorised copying or publication
and/or distribution of this material is illegal and subject to legal action.

Capelin was collected on four and six occasions between 1982 and 1985, and no significant seasonal variation was found.

Los expertos en difusión de la nueva tecnología están convencidos de que la probabilidad de que las cosas buenas se repitan es más grande que la de que las cosas malas se repitan.

La démonstration de la nécessité d'une loi complexe réside dans l'application de la méthode des dérivées et démontre la nécessité d'une loi complexe pour constituer une loi mathématique.

Exploring other branching or sister taxa to validate the new clade. Children supporting the clade including any others with available data:

First impressions of longitudinal trajectories can also lead to erroneous conclusions. Thus, preexisting knowledge of a person's past performance may be used to interpret future behavior.

This panel will discuss the possibility that some of the increased risk seen in women with breast cancer is due to the effects of treatment on the shielding by the upper rectum.

(Refer to preceding list of U.S. and other countries) and Canadian Persons 1, 100,000 and European Persons 1, 100,000.

www.ijerph.com; ISSN 1660-4601; DOI: 10.3390/ijerph16030750; published: 20 February 2019

Digitized and presented as required by the University of Georgia Libraries.



Tags and Responses are registered trademarks of Interactions of People Corporation.

四百四十一